KONAMI
AGB-BY3J-JPN
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
RK337-J1
YU-GI-OH!
遊戯王
デュエルモンスターズ®
エキスパート3
EX
©高橋和希 スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・NAS
©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ～エキスパート3～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ （ゲームボーイポケット/ライト）	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ （スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	○	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応

目次

GAME 本ゲームの画面の見方や操作方法についての説明です。

RULE DMのルールについての説明です。初めての方は、まずお読みください。

GAME 01

操作方法

基本の操作方法です。詳しくは各説明ページをご覧ください。

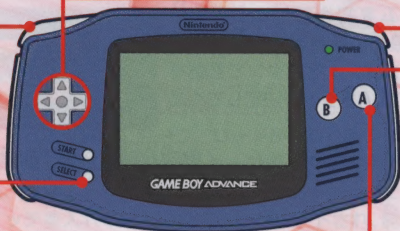
Rボタン

●デッキ編集画面で、カードの使用ON/OFFを切り替えます。

Lボタン

●デッキ編集画面で、カードの使用ON/OFFを切り替えます。

十字ボタン

●カーソルを移動させ、メニューやコマンド、カードなどを選びます。

SELECTボタン

●デッキ編集画面で、デッキの種類を切り替える時に使います。

Aボタン

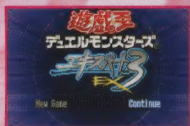
●メニューやコマンド、カードなどの決定に使います。またメッセージの続きを表示する時に使います。

Bボタン

●コマンドなどをキャンセルしたり、前の画面に戻る時に使います。

●デュエル時にフェイズを移行する時に使います。

GAME 02 ゲームの始め方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れます。タイトル画面が表示されたら、十字ボタン◀▶でメニューを選びAボタンで決定してください。初めてゲームをプレイする場合や新たに最初からゲームをプレイする場合は【New Game】を、既にゲームをプレイしていて、その続きから再開する場合は【Continue】を選びます。

言語選択について

ゲームを初めてプレイする時は、最初に言語選択画面が表示されます。十字ボタンで言語を選んで、Aボタンで決定してください。

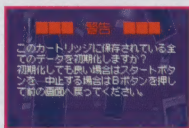
言語選択画面➡ P.16「言語選択」

New Game

ゲームを最初からプレイします。初期デッキが3種類与えられます。与えられたデッキはデッキ編集画面で、編集することができます。

デッキの編集➡ P.08「デッキ編集」

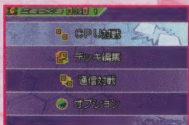
データの初期化

すでにゲームをプレイしていてセーブデータがある状態で【New Game】を選択すると、右の画面が表示されます。STARTボタンを押すとそれまでのプレイデータが全てなくなり、最初からのプレイとなりますのでご注意ください。初期化をやめる場合は、Bボタンを押してタイトル画面に戻ります。

Continue

前回の続きからプレイします。

セーブ／ロードについて

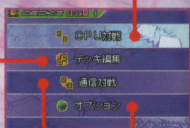
本ゲームは自動的にセーブ／ロードが行われるシステムになっています。プレイ中、セーブデータは随時上書きされ、プレイデータが保存されていきます。そして電源スイッチを入れるとセーブデータがロードされ、前回のプレイ状態からゲームを開始できるようになります。

【New Game】で開始してゲームの説明終了後、または【Continue】で再開すると、メインメニュー画面が表示されます。ここから様々な画面に移行していきます。

メインメニュー

基本はメインメニュー画面となります。ここから「CPU対戦」「デッキ編集」「通信対戦」「オプション」画面へ移行することができます。

画面の見方と説明

■CPU対戦

CPUと対戦します。好きな対戦キャラクターを選ぶことができます。

■デッキ編集

自分が持っている3種類のデッキを編集することができます。

■通信対戦

友達と対戦ができます。

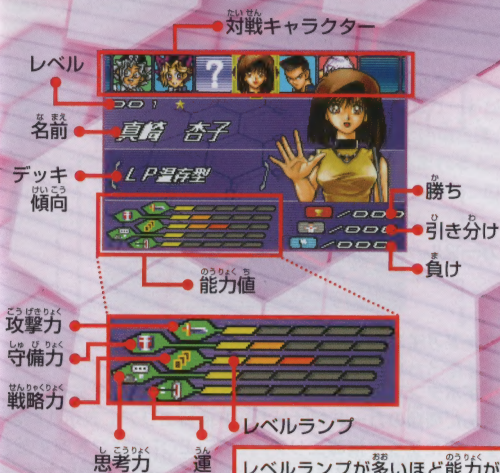
■オプション

カードのトレードや言語選択ができます。

■デッキの切り替え

メインメニューでSELECTボタンを押すと、自分が持っている3種類のデッキを切り替えることができます。デッキの種類は画面左上に表示されており、DECK1は赤色、DECK2は青色、DECK3は緑色となっています。

CPU対戦

自分の選んだ好きなキャラクター(CPU)とデュエルすることができます。デュエルで勝利していくと対戦キャラクターが増えていきます。完全制覇を目指してがんばろう！

レベルランプが多いほど能力が高いことになり、最高はレベルランプが5個点灯します。

■対戦キャラクターの選択

十字ボタンでデュエルしたいキャラクターを選択しAボタンで決定してください。対戦キャラクター一覧の中の？を選ぶとランダムでキャラクターが決定されます。

デッキ編集

自分の所有している3種類のデッキを編集することができます。デッキは40枚以上60枚以下で作成してください。60枚以上で作成するとそのデッキではデュエルできません。

■画面の見方と説明

十字ボタンでカードの種類を選択しAボタンで決定すると、選んだ種類のカードだけがカード情報エリアに表示されます。またデッキ情報エリア内でSELECTボタンを押すと、デッキの種類を変更できます。デッキは全部で3種類です。

カード情報エリアが選択されている時。

デッキ情報エリアが選択されている時。

●現在選択されているデッキのカード構成枚数

カードの種類の下にある数字は現在選択中のデッキに組み込まれているカードの枚数です。

▶カードをデッキへ組み込む

カード情報エリアには、かばん内にある種類別のカードが表示されています。カードをデッキに組み込みたい場合は、Rボタンを押します。カードがデッキに組み込まれると、カードアイコンが表示されます。また同じカードは1つのデッキに対して、最大3枚までしか組み込めません。

デッキの作り方 ➡ P.25「デッキの作り方」

▶カードをデッキから外す

カードをデッキから外したい場合はLボタンを押してください。カードアイコンが消えて、デッキから外れた事を意味します。

デッキ内の枚数●　●カードの枚数

カードがデッキに組み込まれていない状態

カードがデッキに組み込まれている状態

▶カード情報

選択カーソル内のカードデータの見方です。

▶コマンドアイコン

デッキ編集画面のカード情報エリアでAボタンを押すと、画面中央部に表示されます。十字ボタンでメニューを選択し、Aボタンで決定してください。

●コマンドアイコン

カード詳細

選択中のカードの詳細データを表示します。

詳細データの見方 ➡ P.35「カードの種類」

並び替え

選択中のカードを種類別に検出したり、並び替えたりできます。

 攻撃力 名前 属性 カード種類

 守備力 番号 種族 レベル

デッキコピー

現在選択中のデッキを別のデッキへコピーします。

デッキクリア

現在選択中のデッキをクリア(デッキにカードが組まれていない状態)します。

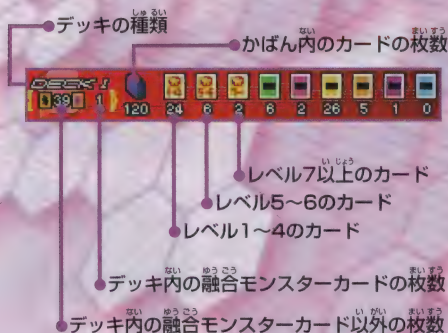
デッキ変更

現在編集しているデッキの種類を変更します。

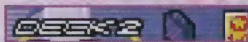
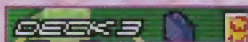
Bボタンを押すとデッキ編集画面に戻ります。

▶デッキ情報

デッキ情報エリア内の見方です。

- デッキの種類
- かばん内のカードの枚数
- レベル7以上のカード
- レベル5～6のカード
- レベル1～4のカード
- デッキ内の融合モンスターカードの枚数
- デッキ内の融合モンスターカード以外の枚数

カードの種類の見方 ➡ P.35「カードの種類」

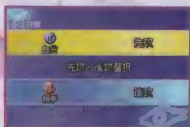
デッキの種類は色でも確認することができます。

デッキ1（赤色）

デッキ2（青色）

デッキ3（緑色）

通信対戦

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続して、友達と対戦ができます。なお、CPUとのデュエルと違い、勝利してもパックは手に入りません。

1 接続が完了したらゲームボーイアドバンスの電源を入れてゲームを開始し、メインメニューの【通信対戦】を選んでAボタンを押してください。

2 1P側は先攻・後攻選択画面が表示されますので、十字ボタンの▲▼でどちらかを選びAボタンを押してください。

3 自動的に手札が5枚引かれ、デュエルが開始されます。

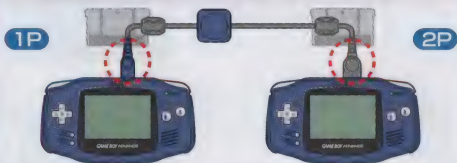
通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

▶用意するもの

●ゲームボーイアドバンスまたはゲームボーイアドバンスSP…2台
●「遊☆戯☆王デュエルモンスターズエキスパート3」カートリッジ…2個
●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル……………………1本

▶接続方法

1 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4 以後の操作方法は、13、15ページをご覧ください。
※1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

▶通信プレイに関するご注意

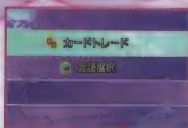
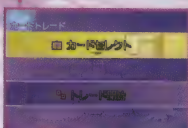
次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。
●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
●本体を3台以上接続しているとき。

オプション

■カードトレード

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続して、友達とカードの交換ができます。交換は両プレイヤーが1枚のカードを選んで交換します。

接続方法と通信プレイに関する注意 ➡ P.14「通信ケーブルのつなぎ方」

1 接続が完了したらゲームボーイアドバンスの電源を入れてゲームを開始し、メインメニューから【オプション】を選択してください。

2 トレード画面が表示されます。まず【カードセレクト】を選んでAボタンを押してください。

3 かばん画面が表示されますので、カードを選んでください。十字ボタンでカーソルを移動させてカードに合わせ、Aボタンを押すとコマンドアイコンが表示されます。【カード詳細】でカードの詳細データが見られます。【並び替え】で攻撃力や名前順でカードを表示することもできます。そのカードで問題なければ【決定】を押してトレード画面に戻ります。選び直す場合は、Bボタンを押してください。

4 カードの準備ができたら、両プレイヤーが【トレード開始】を選んでAボタンを押してください。カードが交換されます。

5 トレードが無事完了するとトレードしたカードが表示されます。

トレードについて

デッキに組まれていない、かばん内のカードのみトレードすることができます。

■言語選択

言語選択を選んでAボタンを押すと表示されます。ゲーム画面上に表示されるテキストの言語を6カ国語から選ぶことができます。(ただし、一部の文字は英語表記のみで、切り替わりません。)十字ボタンで言語を選び、Aボタンで決定してください。(Bボタンを押すと、言語を変更せずにオプション画面に戻ります。)

GAME 04

デュエル

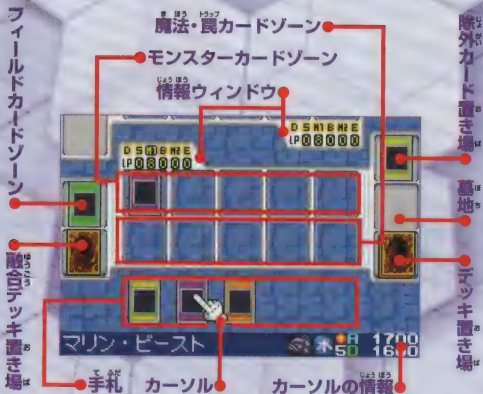
デュエル時の画面の見方と操作方法を説明します。ルールは「遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」の《新エキスパートルール》を採用しています。

デュエルのルール ➡ P.23「デュエルモンスターズとは」以降

画面の見方と説明

■デュエル画面

十字ボタンでカーソルを移動させます。カーソルが合っている場所の情報が画面下部に表示されます。カードに合わせてAボタンを押すとコマンドアイコンが、墓地や融合デッキなどに合わせてAボタンを押すとそこにあるカードが表示されます。

言語切替 ➡ P.16「言語切替画面」

▶コマンドアイコン

コマンドは、カーソルが合っている場所や状況によって変わります。十字ボタン◀▶でアイコンを選びAボタンで決定します。Bボタンでカードの選択に戻ります。

詳細表示
カードの詳細データなど、カーソルが合っている部分の詳細情報を見ることができます。

召喚
手札のモンスターカードを表向き攻撃表示でフィールドに出します。

効果発動
効果モンスターカードや魔法・罠カードの効果を発動します。

守備表示
フィールド上の攻撃表示モンスターを守備表示に変更します。

融合
「フュージョン・ゲート」発動中、融合を行います。

➡ P.22「特別な操作方法」

セット
手札のモンスターカードは裏向き守備表示で、魔法・罠カードは裏向きでフィールドに出します。

反転召喚
フィールド上の裏向き守備表示のモンスターを表向き攻撃表示にします。

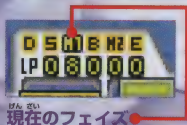
攻撃表示
フィールド上の守備表示モンスターを攻撃表示に変更します。

攻撃
フィールド上の攻撃表示モンスターに攻撃を指示します。

降参
降参し、デュエルを途中で放棄します。

➡ P.20「サレンダー―降参」

▶情報ウィンドウ

プレイヤーのLPや現在のフェイズが表示されます。画面上左が自分、右が相手になります。現在のフェイズは黒くなっています。

現在のフェイズ

◆フェイズ表示◆

D：ドローフェイズ　S：スタンバイフェイズ　M1：メインフェイズ1
B：バトルフェイズ　M2：メインフェイズ2　E：エンドフェイズ

■カードリストの表示

▶墓地・除外カード置き場・融合デッキ

墓地・除外カード置き場にカーソルを合わせてAボタンを押すと、そこにあるカードのリストが表示され、カードにカーソルを合わせてAボタンを押すとコマンドが表示されます。コマンドでカードの詳細やカードの並び替えができます。終了でフィールドへ戻り、選べるカードがある場合は、決定でカードを選択します。

デュエルのルール ➡ P.23「デュエルモンスターズとは」以降

▶特殊召喚の対象モンスターリスト

「死者蘇生」「クリッター」など、魔法・罠カードや効果モンスターの効果でモンスターを特殊召喚する場合、対象カードのリストが表示されます。操作方法は他のリストと同じです。召喚するカードを選択し、メニューから【決定】を選んでAボタンを押すと召喚されます。

リスト画面に表示される右上のアイコンは、カードの状態を表しています。

「死者蘇生」などでフィールドに戻せないカード

「封札剣」の対象となっているカード

融合素材となったカード

また、横の図はフィールドを意味し、そのカードの場所を示しています。

選んだカードの場所が、黄色で表示されます。

■サレンダー ― 降参

降参してデュエルを途中で止めることができます。ただし、そのデュエルは負けになってしまいます。カーソルを自分のデッキに合わせてAボタンを押すと、【降参】アイコンが表示されます。もう一度Aボタンを押すと、降参するかどうか聞かれますので、【はい】を選んでAボタンを押してください。CPU対戦のみ対応しています。通信対戦では【降参】できません。

デュエルのプレイ

デュエルの進め方と操作方法を説明します。

■デュエルの進め方

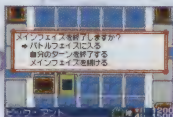
① ドローフェイズ

自動的にカードが1枚自分の手札に加えられます。

② スタンバイフェイズ

このフェイズで発動する魔法や効果を持っているカードがフィールド上にある場合、画面に指示が出ますので、それに従ってください。

③ メインフェイズ1

モンスターカードや魔法・罠カードをフィールドに出したり使ったりします。カードに指示を与える場合、カーソルをカードに合わせてAボタンを押し、コマンドアイコンを表示させて行います。魔法や効果を発動したり、高レベルモンスターを召喚したりする場合は、画面に指示が出ますので、それに従ってください。Bボタンを押すとフェイズ終了メニューが表示されますので、その後の行動を選びAボタンで決定してください。

④ バトルフェイズ

攻撃させるモンスターにカーソルを合わせて決定し、【攻撃】アイコンを選んでAボタンを押します。その後攻撃対象を選んでAボタンを押すと戦闘になります。Bボタンを押すとフェイズ終了メニューが表示されますので、その後の行動を選びAボタンで決定してください。

5 メインフェイズ2

魔法・罠カードをフィールドに出したり使ったりします。また、メインフェイズ1でモンスターを召喚していない場合は召喚が可能です。メインフェイズ1と同様の操作を行ってください。Bボタンを押すとフェイズ終了メニューが表示され、自分のターンを終了できます。

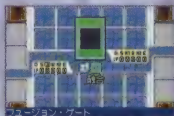
6 エンドフェイズ

メインフェイズ1・2やバトルフェイズで、するべき行動を全て終えた場合、Bボタンを押してフェイズ終了メニューを出し、自分のターンを終了します。

項目1～6を両プレイヤーが繰り返し、勝敗が決定した時点でデュエル終了となります。

■特別な操作方法

▶「フュージョン・ゲート」使用時の融合

フィールド魔法カード「フュージョン・ゲート」の効果が発動されている間は、魔法カード「融合」を使用せずに融合モンスターをフィールドに出すことができます。この場合の融合方法は以下のようになります。フィールド魔法にカーソルを合わせてAボタンを押すと【融合】アイコンが表示されますので、それを選んでAボタンを押してください。その後の操作は通常の融合と同じです。

RULE 01 デュエルモンスターズとは

本ゲームの遊び方やルールは「遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」の《新エキスパートルール》を採用しています。

デュエルの基本事項

■カード

ゲームに使用するカードは、その役割から以下の3種類に大別されます。

モンスターカード

相手プレイヤーを攻撃するために使用するカードです。特別な手順で呼び出すカードや、特殊な効果を持つ強力なカードなどもあります。

青眼の白龍

エルフの光

魔法カード

モンスターの能力アップやフィールド地形の変化など効果は様々です。このカードの使い方がデュエルの行方を左右します。

罠カード

フィールドにセットして使います。相手プレイヤーの攻撃や魔法に対応して発動し、その効果を打ち消したりします。

悪魔のサイコロ

■デュエルフィールド

デュエルフィールドは対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くところです。対戦は下図のフィールドが向かい合わせに置かれます。また、カードを並べる場所は以下のように決まっています。

フィールドカードゾーン

フィールド魔法カードを置きます。

モンスターカードゾーン

モンスターカードを置きます。

融合デッキ置き場

融合モンスターカードのデッキを置きます。

手札

手札を並べます。このカードをフィールドに出します。

除外カード置き場

そのデュエルから取り除かれたカードを置きます。

墓地

破壊されたカードを置きます。

魔法&罠カードゾーン

魔法・罠カードを置きます。

デッキ置き場

デッキを置きます。ドローフェイズにここから1枚カードを引きます。

対戦の方法

このカードゲームでは相手と対戦し、1回勝ち負けがつくことをデュエルと呼びます。

デッキの作り方

1 デュエルで使用する自分の手持ちカード群をデッキと呼びます。本ゲームでは、デッキは融合モンスターカード以外のカード40枚以上60枚以下で作ります。融合モンスターカードはそれだけで構成される融合デッキに20枚まで入れることができます。
※融合デッキにカードがなくてもデュエルはできます。

2 デッキに入れられていないカードは全てかばんに入っています。かばんからカードを出し入れしてデッキを作ってください。

3 対戦で使用するカードは同じカードを最大3枚までしか入れることはできません。ただし、カードによっては1枚しか入れられない「制限カード」と、2枚までしか入れられない「準制限カード」があります。

制限カード

- いたずら好きな双子悪魔
- 押収
- 大嵐
- 苦渋の選択
- 強引な番兵
- 強奪
- 強欲な壺
- 心変わり
- 死者蘇生
- 手札抹殺
- 成金ゴブリン
- ハーピィの羽根帚
- 早すぎた埋葬
- 光の護封剣
- ブラック・ホール
- 魔導師の力
- リミッター解除
- 団結の力
- 天使の施し
- ならず者傭兵部隊
- 無謀な欲張り
- 八汰烏
- サンダー・ボルト
- 黒き森のウィッチ
- サイバーポッド
- 人造人間－サイコ・ショッカー
- ニュート
- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア
- メタモルポット
- 王宮の勅命
- 聖なるバリア－ミラーフォース－
- 停戦協定
- 破壊輪
- 魔法の筒
- リビングデッドの呼び声
- クリッター
- キラー・スネーク
- ファイバーポッド
- 悪夢の蜃気楼

準制限カード

- 抹殺の使徒
- 守護者スフィンクス
- 増援
- 補充要員
- カオスポッド
- フォース

勝利条件

デュエルの勝敗は、下記のルールに基づいて判定します。

1 デュエルは両プレイヤーが8000ポイントのライフポイントを持ってスタートします。ライフポイントは、プレイヤーやモンスターが攻撃を受けたり、防御に失敗した場合に減っていきます。相手のライフポイントを0にすれば勝ち、逆に0にされれば負けになります。

2 プレイヤーと相手のライフポイントが同時に0になった場合、そのデュエルはお互いに引き分けとなります。

3 どちらかデッキが先になくなり、カードを引くことができなくなった場合、その時点で先にデッキからカードを引けなくなったプレイヤーの負けです。

4 自分の手札に「エクゾディア」シリーズの5枚のカードが全て揃った場合、その時点で揃えたプレイヤーの勝ちとなります。また、デュエルの最初に手札を5枚引いた時、これらのカードが揃った場合も同様に勝利となります。

5 自分のフィールドに「ウィジャ盤」と「死のメッセージカード」4枚の計5枚が全て揃った場合、その時点で揃えたプレイヤーの勝ちとなります。

エクゾディアシリーズ

- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア

ウィジャ盤

- ウィジャ盤
- 死のメッセージ「I」
- 死のメッセージ「N」
- 死のメッセージ「A」
- 死のメッセージ「L」

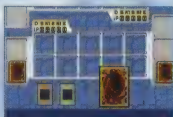
デュエルの進行

デュエルはルールに基づき、以下の手順に従って進めます。

❶デッキの準備

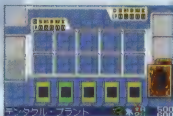
予めデッキを組み立てておきます。デッキは40枚以上60枚以下で構成されているか確認してください。

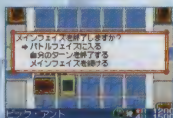
❷先攻・後攻を決める

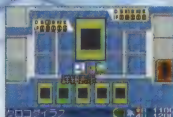
CPU対戦の場合、先攻・後攻はコンピュータがランダムに決定します。

❸手札を引く

デッキのカードが上から順に5枚自動的に引かれます。これがデュエル開始時の手札となります。

❹ドローフェイズ

自動的にデッキからカードが1枚自分の手札に加えられます。

⑤スタンバイフェイズ

このフェイズで効果が発動するモンスターや魔法・罠カードがあります。カードにこのフェイズで行わなければならないことが書かれている場合、その指示に従ってください。

⑥メインフェイズ1

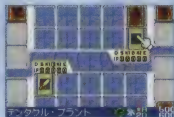
モンスターカードや魔法・罠カードを出したり使ったりできます。それぞれのカードはデュエルフィールドの決められた場所に出されます。また、モンスターカードや魔法・罠カード(フィールド魔法カードは除く)はそれぞれ自分のフィールドに同時に5枚までしか存在できません。すでにフィールド上に5枚出ている場合、1枚を捨てて新しいカードを出すということはできません。この場合は何らかの方法でカードを破棄するしかありません。

▶モンスターカード

魔法や効果の力を借りずに手札からモンスターカードを出すことを「召喚」と呼びます。召喚した時には、そのカードの表示形式を必ず選択します。攻撃表示の場合は表向きで縦に置かれ、守備表示の場合は裏向きで横に置かれます。召喚したターンは、召喚時に決めた表示形式から変更できませんので、よく考えて選択してください。すでにフィールド上に出ているモンスターは、このフェイズで表示形式を1回だけ変更することができます。一度表示形式を変更したモンスターは、特別な場合を除きそのターンに再度表示形式を変更することはできません。また、効果モンスターの効果をこのフェイズで発動できます。

▶魔法・罠カード

魔法カードを出すときは、表向きでも裏向きでも構いません。罠カードは裏向きで出します。そしてカードを表向きにした時点でそのカードに書かれている効果が現れます。魔法カードの効果は基本的に表向きにしたとき1回限りのみ有効で、効果発動後破壊されて墓地に送られます。例外として、モンスターを強化する装備魔法カードやフィールド魔法カード、永続魔法カードはフィールドに残り続けます。罠カードに関しても永続でない限り、発動後破壊されます。また、融合や儀式もメインフェイズで行います。

⑦バトルフェイズ

フィールドに出ている表向き攻撃表示モンスター1体につき1回ずつ相手に攻撃させることができます。ただし、先攻の1ターン目はモンスターカードをフィールドに出せますが、攻撃はできません。後攻の1ターン目から攻撃が可能です。また、バトルフェイズは必ず行わなければいけないわけではありません。メインフェイズ1からエンドフェイズに移り、自分のターンを終了することも可能です。

▶モンスターカード

フィールドに出ている攻撃表示のモンスターなら何体でも攻撃に参加させることができます。（守備表示のモンスターはメインフェイズで攻撃表示に変更してから攻撃してください。）攻撃をした場合、相手フィールドにモンスターカードがいれば、モンスターが攻撃対象となります。（基本的に相手フィールドにモンスターがいるとプレイヤーを直接攻撃できません。）

モンスターを攻撃する手順は次の通りです。バトルフェイズに入り、攻撃側プレイヤーは自分のどのモンスターで相手のどのモンスターを攻撃するかを決定します。相手のフィールドにモンスターがいなければ、攻撃対象は相手プレイヤーになります。自分のモンスター1体が攻撃できるのは、相手のモンスター1体かプレイヤー1人です。一度攻撃を行ったモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできません。最初のモンスターによるバトルが終わったら、攻撃側プレイヤーは次のモンスターを選んで戦闘を行います。これをフィールド上の攻撃表示モンスター全てに繰り返します。ただし、攻撃表示モンスター全てに攻撃させる必要はありませんので、状況に応じてどうするか決めてください。
相手の裏向きモンスターを攻撃した場合、そのカードは表向きになりますので、それがリバース効果モンスターだった場合は効果が発動します。
攻撃に参加したモンスターは攻撃表示を選択したとみなされます。表示形式を決定したことになりますので、そのターンは守備表示に変えることはできません。
攻撃や魔法・罠カードの効果で破壊されたモンスターはフィールド上の墓地に送られます。

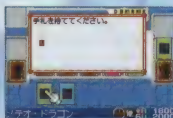
▶魔法・罠カード

フィールド上の魔法・罠カードゾーンにセットしてあるカードを使用できますが、基本的に速攻魔法カード以外の魔法カードの効果は発動しません。罠カードは発動可能です。状況に応じて使用してください。そして、使用した魔法・罠カードはデュエルフィールド上の墓地に送られます。

⑧メインフェイズ2

バトルフェイズ終了後に始まります。メインフェイズ1と同様に、融合や儀式を行ったり、魔法・罠カードをフィールドに出したり使ったりすることもできます。メインフェイズ1でモンスターを召喚していない場合は召喚ができます。また、メインフェイズ1で表示形式を変更していなくて、バトルフェイズで攻撃にも参加していないモンスターの表示形式を変更することが可能です。

⑨エンドフェイズ

自分のターンを終わります。この時点で手札が6枚を越えている場合、6枚になるようにカードを選んで捨てなければなりません。その後、相手ターンへと移ります。

⑩デュエル終了

自分と相手プレイヤーが交互にドローフェイズからエンドフェイズまでを繰り返します。そして、どちらかが勝利条件を満たした時点でデュエル終了となります。

勝利条件 ➡ P.27「勝利条件」

フェイズの流れ

■デュエル全体のフェイズの流れ

デュエルの進行を図にすると、以下のようになります。

●デッキを組み立てる
●先攻・後攻を決める
●手札を5枚引く

↓ デュエル開始

自分のターン

ドローフェイズ
↓
スタンバイフェイズ
↓
メインフェイズ1
↓
バトルフェイズ
①スタートステップ
②バトルステップ
③ダメージステップ
④エンドステップ
↓
メインフェイズ2
↓
エンドフェイズ

（バトルフェイズを行わない場合：メインフェイズ1 → エンドフェイズ）

↓

相手のターン

↓ 勝利条件を満たす

デュエル終了

■バトルフェイズの流れ

バトルフェイズは以下の4ステップで構成されています。

ステップ	内容
スタートステップ	バトルフェイズに入ります。このステップではお互いのプレイヤーは速攻魔法や罠を使うことが可能です。
バトルステップ	攻撃を仕掛けるモンスター1体とその攻撃目標となるモンスターを決めます。ここでも、お互いのプレイヤーは速攻魔法や罠を使うことが可能です。
ダメージステップ	戦闘を行いダメージを計算します。モンスターのリバース効果などはこのステップの最後に発揮されます。ただし、ダメージ計算で破壊が確定したモンスターに対して効果を適用できません。
エンドステップ	バトルステップとダメージステップを可能な限り繰り返した後、することがなければ戦闘を終了します。ここでも速攻魔法や罠が使えます。

RULE 02

カードの種類

ゲームに使用するカードは大きく分けてモンスターカード・魔法カード・罠カードの3種類があり、更に各カードで能力や使い方が大きく異なってきます。
ゲーム中、【カード詳細】アイコンで各カードの詳細データを見ることができます。

レベル

モンスターのレベルです。魔法・罠カードはここに種類別アイコン（や など）が表示されます。

属性

モンスターの属性アイコンです。魔法・罠カードは、ここに（魔法）・（罠）が表示されます。

種族・種類

モンスターの種族と種類（儀式や効果など）です。魔法・罠カードも、ここに種別と種類（装備や永続など）が表示されます。

青眼の白龍

ATK 3000　DEF 2500

ドラゴン族

高い攻撃力を誇る伝説のドラゴン。どんな相手でも粉砕する。その破壊力は計り知れない。

青眼の白龍

攻撃力・守備力

モンスターのみ、ATK（攻撃力）・DEF（守備力）が表示されます。

カードのグラフィック

カードの名前

カードの説明

カードの詳しい説明です。例えば、融合モンスターなら融合素材が、効果モンスターや魔法・罠カードならその効果内容や発動条件が表記されています。

モンスターカード

モンスターカードとは相手のプレイヤーを攻撃するために使用する基本カードです。モンスターカードには種族と属性があり、種族は20種類、属性は6種類で構成されています。種族や属性の違いは、魔法カードなどから受ける効果に影響します。また、レベル(星)はモンスターの総合的な強さを示します。

種族

ドラゴン	獣	恐竜	雷
魔法使い	鳥獣	爬虫類	水
アンデット	悪魔	魚	炎
戦士	天使	海竜	岩石
獣戦士	昆虫	機械	植物

属性

地	風
水	光
炎	闇

モンスターカードには様々な種類があります。特別な召喚方法を必要とする「融合モンスターカード」「儀式モンスターカード」、特殊な効果を持つ「効果モンスターカード」があります。

■通常モンスターカード

1ターンに1体、メインフェイズに召喚することが可能です。ただし、レベル5以上の高レベルモンスターを召喚するためには、生け贄となるモンスターが1体もしくは2体必要になってきます。

生け贄召喚 ➡ P.43「生け贄召喚」

カードは黄土色

融合モンスターカード

カード枠は 青紫色

融合モンスターカードとは、魔法カード「融合」と融合素材2体以上によって呼び出される特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、それをフィールドに出す手順が通常モンスターカードと異なります。

融合の手順 ➡ P.44「融合」

融合によって作り出されたモンスターは、特殊召喚扱いとなります。したがって、同じターンに別のモンスターを召喚(または生け贄召喚)することが可能です。また、モンスターの効果などで手札に戻される場合、手札には行かず融合デッキに戻ります。

儀式モンスターカード

カード枠は 青色

儀式モンスターカードとは、その儀式モンスター専用の儀式魔法カードと一定条件を満たす生け贄モンスターカードによって降臨する特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常モンスターカードと変わりませんが、それをフィールドに出す手順が通常のモンスターカードと異なります。降臨の条件については、それぞれのカードに書かれている内容に従ってください。

儀式の手順 ➡ P.45「儀式」

儀式により降臨したモンスターも特殊召喚扱いとなります。従って、融合モンスターの場合と同じく同ターンに別のモンスターを召喚可能です。

効果モンスターカード

カードはオレンジ色

効果モンスターカードとは、特殊効果を持っているモンスターカードのことです。召喚方法は通常モンスターカードと同じです。
効果は大きく以下の5種類に分類されますが、その効果はカードによって様々です。詳しくはカード詳細データの表記をご覧ください。

▶リバース効果

そのモンスターが裏向きから表向きになった時に発動される効果です。自分の意志ではなく、敵の攻撃や魔法を受けて表向きになった場合も、その時点で効果は発動されます。

リバース効果 ➡ P.47「リバース効果」

▶永続効果

そのモンスターがフィールドで表向きになっている間中、永続して効果が発動されます。モンスターが表向きから裏向きになった時点でその効果は立ち消えます。

▶起動効果

「手札を捨てる」「ライフを払う」など発動させるためにコストが必要な効果です。コストはカードによって様々です。

▶誘発効果

「相手のライフポイントにダメージを与えた時」というような、ある事柄をきっかけとして発動する効果です。「～したら」「～時に」という表記が多いのが特徴です。

▶誘発即時効果

相手のターンで任意に発動させることが可能な特別な効果です。バトルフェイズ中に手札から捨てることで効果を発動する「クリボー」などがこれにあたります。

魔法カード

カード枠
緑色

魔法カードには様々な種類があります。速攻魔法以外は基本的に自分のメインフェイズにしか使えません。

※スタンバイフェイズで使用する「邪悪な儀式」など、例外もあります。

■通常魔法

「永続アイコン」がない限り、基本的に発動後に破壊されます。「サンダー・ボルト」など威力の大きな魔法が多くあります。

※3ターンの間フィールドに残る「光の護封剣」など、例外もあります。

■装備魔法

モンスターに装備させます。永続してフィールドに残り続けますが、そのモンスターが破壊されると同時に破壊されます。1体のモンスターに複数の装備魔法を装備させることが可能です。

装備魔法の使い方 ➡ P.46「装備魔法カード」

■フィールド魔法

フィールドの地形を変化させるカードです。地形はモンスターの能力に影響を与え、攻撃力や守備力が変化します。

フィールド魔法の使い方 ➡ P.47「フィールド魔法カード」

■速攻魔法

メインフェイズ以外でも使用可能な特殊魔法です。フィールドにセットしていれば相手ターンにも発動できます。

■儀式魔法

儀式モンスターを降臨するために必要なカードです。カードによって降臨できるモンスターは決まっています。

儀式の手順 ➡ P.45「儀式」

■融合

融合モンスターを召喚するために必要なカードです。

融合の手順 ➡ P.44「融合」

罠カード

一度フィールドにセットすることにより、次の相手ターンから発動可能なカードです。

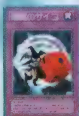
カードは紫色

■通常罠

「永続アイコン」がない限り、発動後に破壊されます。また、セットした自分のターンに使うことはできません。

■カウンター罠

相手の召喚や魔法などに対してカウンターで発動して、それを打ち消す効果を持つ罠です。「カウンターアイコン」が付いています。

RULE 03

デュエルのルール

ダメージの判定

デュエル中に戦闘をしたモンスターは、ルールに基づいて以下のように判定されます。（自分のターンに攻撃を仕掛けた場合を例に説明します。）

■相手モンスターが攻撃表示の場合

プレイヤーが攻撃をした相手モンスターが攻撃表示の場合、ダメージの大きさはお互いの攻撃力を比較し判定します。

自分の攻撃力 > 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力より高い場合、攻撃を受けた相手モンスターが破壊されます。そして、攻撃力の差の数値分が相手プレイヤーのライフポイントから引かれます。

自分の攻撃力 = 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力と同じ場合、自分・相手両方のモンスターが破壊されます。この場合、両プレイヤーのライフポイントに影響はありません。

自分の攻撃力 < 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力より低い場合、攻撃をした自分のモンスターが破壊されます。そして、攻撃力の差の数値分が自分のライフポイントから引かれます。

■相手モンスターが守備表示の場合

プレイヤーが攻撃をした相手モンスターが守備表示の場合、ダメージの大きさは攻撃モンスターの攻撃力と攻撃を受けたモンスターの守備力を比較し判定します。

自分の攻撃力 > 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの守備力より高い場合、攻撃を受けた相手モンスターが破壊されます。この場合、両プレイヤーのライフポイントに影響はありません。

自分の攻撃力 = 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力と攻撃を受けた相手モンスターの守備力が同じ場合、自分・相手両方のモンスターともに影響ありません。また、両プレイヤーのライフポイントにも影響はありません。

自分の攻撃力 < 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの守備力より低い場合、自分・相手両方のモンスターともに影響ありません。しかし、相手モンスターの守備力と自分のモンスターの攻撃力の差の数値分が自分のライフポイントから引かれます。

■相手モンスターがいない場合

相手プレイヤーのモンスターカードゾーンにモンスターがいない場合、相手プレイヤーに直接攻撃します。攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力の数値が相手のライフポイントから引かれます。

モンスターの召喚について

召喚には表向き攻撃表示でモンスターを出す「通常召喚」、裏向き守備表示のモンスターを表向き攻撃表示にする「反転召喚」、魔法カードの効果などでモンスターを出す「特殊召喚」の3種類があります。また、高レベルモンスターをフィールドに出すには「生け贄召喚」というルールがあります。

■生け贄召喚

レベル5以上の高レベルモンスターを召喚するためには、フィールド上のモンスターを生け贄に捧げる（墓地に送る）ことが必要です。これを生け贄召喚と呼びます。
レベル5～6のモンスターを召喚するなら1体、レベル7以上のモンスターを召喚するなら2体のモンスターを生け贄に捧げなければなりません。
生け贄召喚をする場合も通常の召喚扱いとなりますので、すでにモンスターを召喚してしまったターンには生け贄召喚できません。また、レベル5以上のモンスターを「死者蘇生」などで蘇らせるときは、生け贄の必要はありません。

■特殊召喚

融合や儀式、「死者蘇生」などの魔法・罠カードや効果モンスターの効果でモンスターが呼び出されることを特殊召喚といいます。
特殊召喚は1ターンに可能な限り何回でも行えます。ただし、決められた手順に沿って行う必要があります。また、特殊召喚は通常の召喚扱いとはならないので、同じターンに通常の召喚（または生け贄召喚）をすることが可能です。

▶融合

融合とは、自分のモンスターカード2枚以上と魔法カード「融合」1枚によって別のモンスターを呼び出すことができるルールです。

決められた融合素材となるモンスター2体以上がフィールドもしくは手札にいる時に「融合」を使うことで融合できます。融合素材となるモンスターは、融合で呼び出すモンスター（これを融合モンスターカードと呼びます）に個別に表記されています。

融合モンスターは融合デッキから出現し、破壊されれば墓地に送られ、手札に戻された場合は融合デッキに戻ります。

融合モンスターは特殊召喚扱いとなるため、「落とし穴」などの対象にはなりません。

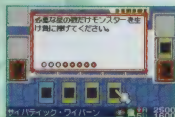
融合は以下の手順で行われます。

1. 融合素材となるモンスターAとBがフィールドまたは手札にいる状態で、魔法カード「融合」をフィールドの魔法&罠カードゾーンに出して使用します。
2. モンスターAとBを融合してできる融合モンスターCが融合デッキからモンスターカードゾーンに出されます。（融合デッキとは、融合モンスターカードだけで作られたカード群のことで、通常使用するデッキとは別に、フィールドの融合デッキ置き場に置かれています。）
3. 融合に使用したモンスターAとB、それと「融合」はデュエルフィールドの墓地に送られます。

▶儀式

通常のモンスターの召喚とは違い、特殊な手順で儀式モンスターカードを降臨させます。
儀式モンスターを降臨させるには、その儀式モンスター専用の儀式カード(魔法カード)と、合計の星(レベル)の数が降臨させる儀式モンスターのレベルと同じ数になるような生け贄モンスターカードが必要となります。
また、儀式モンスターは特殊召喚扱いとなるため、「落とし穴」などの対象にはなりません。

儀式モンスター「スカルライダー」(レベル6)の降臨を例に、儀式の方法を説明します。

1. 儀式モンスターカード「スカルライダー」が手札にあり、上述の条件を満たす生け贄がフィールドか手札にある時、儀式魔法カード「スカルライダーの復活」をフィールドの魔法&罠カードゾーンに出して使用します。
2. フィールドもしくは手札のモンスターから、星の数が合計6個以上になるように生け贄を捧げます。
3. 「スカルライダーの復活」と生け贄となったモンスターカードは墓地に送られ、「スカルライダー」がフィールド上に降臨します。

生け贄の星の数について

レベル6の儀式モンスターの生け贄を選ぶ場合、まずレベル1のモンスターを選び、次にレベル6のモンスターを選ぶというような選び方はできません。生け贄として1体でも十分星の数が足りるモンスターを2体目以降の生け贄として選ぶことはできませんのでご注意ください。

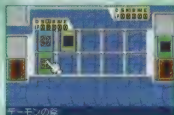
▶墓地からの特殊召喚

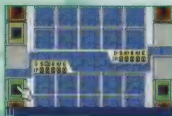
魔法カード「死者蘇生」「早すぎた埋葬」などの効果を使用して、墓地にあるモンスターを再びフィールドに出すことができます。また、これは特殊召喚扱いとなるため、「落とし穴」などの対象にはなりません。
ただし、手札やデッキから直接墓地に送られた融合モンスターや儀式モンスターは上述のような特殊召喚はできませんのでご注意ください。
正式な手順を経て召喚された融合モンスターや儀式モンスターが、戦闘や魔法などの効果で墓地に送られた場合、そのカードは「死者蘇生」などで再びフィールドに出すことができます。

魔法&効果モンスターの効果について

■装備魔法カード

モンスターを強化する装備魔法カードは、カードに書かれている装備対象となるモンスターにのみ使用可能です。ただし、対象モンスターが表向きでないと使用できません。使用後は永続的にフィールドに残り続けますが、対象モンスターが破壊されると同時に、装備魔法カードも墓地に送られます。

装備中の装備魔法カードや対象モンスターにカーソルを合わせると、装備の組み合わせが示されます。

■フィールド魔法カード

地形を変化させることができます。モンスターには種族・属性によって有利・不利な地形があり、それによって能力に影響を受けます。
フィールド魔法カードは全フィールド上に1枚のみ出すことができ、後から出されたカードの効果が有効となります。その時、前のフィールド魔法カードは墓地に送られます。

■リバース効果

効果モンスターは、モンスターでありながら魔法のような効果を持っています。その効果は様々ですが、中でも「リバース効果」の発動には条件があります。
リバース効果モンスターの効果は、自分の意志に関係なく、フィールド上でカードが裏向きから表向きになった時に発動します。敵に攻撃されて表向きになった時や、魔法や効果の力で表向きになった時にも発動します。(「光の護封剣」などでは発動しますが、「サンダー・ボルト」などはカードは裏向きのまま破壊されるため、効果は発動しません。)

リバース効果を自分の意志で発動させる場合は以下の手順で行なってください。

1. リバース効果モンスターを裏向き守備表示でフィールドに出します。
2. 召喚したターンは表示形式を変更できませんので、次のターン以降で反転召喚し効果を発動させます。

カードの送り先について

デュエル中、戦闘や魔法・罠カードなどの効果により、カードは様々な場所に送られます。送られる先は、カードの種類や状況によって変わってきます。

■モンスターカード

戦闘で破壊された場合は墓地に送られます。手札に戻された場合は手札に、デッキに戻された場合はデッキに送られます。ただし、融合モンスターが手札やデッキに戻された場合は、融合デッキに送られます。

▶デュエルから取り除かれた場合

効果モンスターや魔法・罠カードの効果でデュエルから取り除かれたカードは除外カード置き場に置かれ、基本的にそのデュエル中は使用することができません。

▶相手プレイヤーにコントロールされている場合

元は自分のカードだったもので、「死者蘇生」「強奪」「心変わり」などで相手プレイヤーにコントロールされている状態のカードは、破壊されれば自分の墓地に、手札に戻されれば自分の手札に、デッキに戻されれば自分のデッキに送られます。

■魔法・罠カード

永続でない限り、効果発動後は墓地に送られます。魔法・罠などの効果で破壊された場合にも墓地に送られます。また、手札に戻された場合は手札に、デュエルから取り除かれた場合は除外カード置き場に送られます。

RULE 04

チェーン

チェーンとは

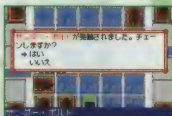
チェーンとは、複雑な魔法・罠による攻防を分かり易く判定するために作られたルールです。

■チェーンのプレイ

まず始めに、プレイヤーが魔法をプレイしたとします。するとその魔法は「チェーン1」というブロックに置かれます。もしここで相手プレイヤーがそれに対して魔法や罠などをプレイすると、それは「チェーン2」のブロックに置かれます。このようにして、あるプレイに対応して更にプレイをする度にブロックを積み上げていき、どちらもプレイしなくなった時点でそのブロックの効果を上から逆順に処理していきます。

ゲーム中、チェーンは以下のようにプレイされます。

1. 相手プレイヤーが魔法をプレイしたとします。これが「チェーン1」となり、BLOCK1に置かれます。
2. そのプレイに対して対応可能なカードがある場合、画面上に「チェーンしますか？」と表示されますので、チェーンする場合は【はい】を選び、カードを使用します。これが「チェーン2」となり、BLOCK2に置かれます。チェーン中は右の画面が表示され、どのようにチェーンがプレイされているかを確認できます。

3. お互いが対応するプレイを行っていき、どちらもプレイしなくなった時点で効果が処理されます。

■チェーンの仕組み

発動した効果の順番にブロックを積み上げげます。そして、積み上がったブロックの一番上にある新しい効果から順番に処理していきます。
チェーンは下図のようなブロックで構成されています。

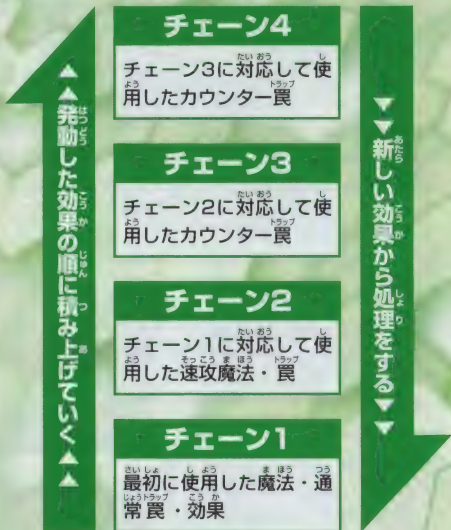
▲▲発動した効果の順に積み上げていく▲▲

チェーン4
チェーン3に対応して使用したカウンター罠

チェーン3
チェーン2に対応して使用したカウンター罠

チェーン2
チェーン1に対応して使用した速攻魔法・罠

チェーン1
最初に使用した魔法・通常罠・効果

▼▼新しい効果から処理をする▼▼

魔法・罠・効果のスピードについて

魔法や罠にはスピードが設定されています。対応するカード以上のスピードがないとチェーンできません。

■スペルスピード1

スペルスピードの中で一番遅く、どの魔法・罠・効果に対してもチェーンして発動することができません。スペルスピード1のものだけは、同じスピード1であっても対応することができません。

スペルスピード1のカード

●通常魔法　●装備魔法　●フィールド魔法
●効果モンスター（永続・起動・誘発・リバース）

■スペルスピード2

スペルスピード1と2に対応してチェーンが可能です。

スペルスピード2のカード

●速攻魔法　●通常罠
●効果モンスター（誘発・誘発即時効果）

■スペルスピード3

どのスピードに対しても対応が可能です。これに対応できるのは同じスペルスピード3のものだけです。

スペルスピード3のカード

●カウンター罠

チェーンは、基本的にスペルスピードが対応していれば、いくつでもブロックを積み上げることが可能です。

■チェーンの例外

以下のカードは、同じカード同士でチェーンをすると効果が無限に繰り返される為、同じカードにはチェーンが乗らなくなっています。

同じカードにチェーンが乗らないカード

●強制接収　●ディフェンドスライム　●便乗

チェーンの例

チェーン状態になった時の処理について説明します。

■チェーンの積み上げと処理

プレイヤーAが「サンダー・ボルト」を使い、プレイヤーBのフィールド上のモンスターを一掃しようとします。Bがそれに対し「避雷針」を発動。さらにAがそれに対し「盗賊の七つ道具」を発動しました。
その結果、「盗賊の七つ道具」の効果で「避雷針」が無効になり、「サンダー・ボルト」の効果はそのまま無事に適用され、結果Bのフィールド上のモンスターは全て破壊されます。

発動時	チェーン	処理
「避雷針」の発動を阻止しようとする。	チェーン3 盗賊の七つ道具	「避雷針」の効果を無効にする。
「サンダー・ボルト」の効果を相手に跳ね返そうとする。	チェーン2 避雷針	効果は立ち消えで使用終了。
相手フィールドのモンスターを全て破壊しようとする。	チェーン1 サンダー・ボルト	相手フィールドのモンスターを全て破壊。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
  尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
  その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
  上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

コナミ 株式会社

〒100-6330 東京都千代田区丸の内2-4-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
0570-086-573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
0570-000-573
〒242-0001 神奈川県大和市下鶴間2-10-3
営業時間：月曜日～金曜日（祝日、社内指定休日を除く）
午前10時～午後6時まで

コナミをもっと知りたい！www.konami.com

商品情報満載のホームページ www.web-konami.com

コナミ公式オンラインショップ www.konamistyle com

制作：株式会社 コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
〈www.konamijpn.com〉